

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Bagi penulis belajar merupakan proses mengubah paradigma berpikir, bersikap dalam menemukan suatu informasi yang dibutuhkan. Belajar adalah menyimpulkan, menemukan suatu informasi yang ingin diketahui sesuai dengan minat dan kebutuhan manusia, belajar itu dapat dilakukan di manapun, kapanpun, dari siapapun, tanpa mengenal rasa gengsi, batasan umur, dan jabatan.

Sebagai seorang manusia yang sadar, belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dan akan terus dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan, sehingga pengetahuan yang telah didapat akan memunculkan bagaimana kita bersikap, serta keterampilan dalam kehidupan sebagai seorang manusia.

Pengertian belajar menurut pandangan (Slameto, 2015, hlm. 2) belajar ialah suatu proses perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Ciri - ciri perubahan tingkah laku dalam belajar

Belajar memiliki perubahan tingkah laku apabila memiliki kriteria sebagai yang dimaksudkan (Slameto, 2015, hlm. 3) berikut ini :

1) Perubahan terjadi secara sadar

Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang kurangnya siswa merasakan telah terjadinya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, percakapannya bertambah, dan kebiasaannya bertambah. Jadi perubahan tingkah laku yang terjadi dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, karena seorang bersangkutan tidak menyadari perubahan itu.

2) Perubahan dalam belajar bersifat *continue* dan *fungsional*

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya

dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya misalnya seorang anak belajar menggambar siswa akan mengalami perubahan dari tidak dapat menggambar menjadi dapat menggambar. Perubahan ini berlangsung terus hingga kecakapan menggambar menjadi lebih baik dan sempurna. siswa dapat menggambar indah, dapat menggambar dengan pensil, dapat menggambar dengan pulpen, dapat menggambar dengan kapur, dan sebagainya. Disamping itu dengan kecakapan menggambar yang telah dimilikinya siswa dapat memperoleh kecakapan kecakapan lainnya, dapat menggambar secara manual yaitu dengan cara real drawing dan redrawing sesuai dengan teknik yang telah diketahui.

3) Perubahan dalam belajar positif dan aktif

Dalam perubahan belajar, perubahan perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri. Misalnya perubahan tingkah laku karena usaha orang yang bersangkutan, proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari dalam. Hal tersebut tidak termasuk dalam pengertian belajar.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi akan bersifat menetap.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai dan perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar benar disadari.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

c. Jenis – jenis belajar

Belajar memiliki beberapa jenis seperti yang dilansir oleh (Slameto, 2015, hlm. 5) sebagai berikut ini :

1) Belajar Bagian (*Part Learning, Fractioned Learning*)

Umumnya belajar bagian dilakukan oleh seorang bila ia dihadapkan pada materi belajar yang bersifat luas atau ekstensif, misalnya mempelajari sajak ataupun gerakan – gerakan motoris seperti bersifat bermain silat. Dalam hal individu memecah seluruh

materi pelajaran menjadi bagian – bagian yang satu sama lain berdiri sendiri. Sebagai lawan dari cara belajar bagian adalah cara belajar global adalah cara belajar keseluruhan atau belajar global.

- 2) Belajar dengan Wawasan (*Learning by Insight*)
Konsep ini diperkenalkan oleh W Kohler, salah seorang Psikologi Gestalt pada permulaan tahun 1971. Sebagai suatu konsep, wawasan (*insight*) ini merupakan pokok utama dalam pembicaraan psikologi belajar dan proses berfikir. Meskipun W. Kohler sendiri dalam menerangkan wawasan berorientasi pada data yang bersifat tingkah laku (perkembangan yang lembut dalam menyelesaikan suatu persoalan dan kemudiannya secara tiba – tiba terjadi reorganisasi tingkah laku) namun tidak urung wawasan ini merupakan konsep yang secara prinsipil ditentang oleh penganut aliran *neo-behaviorisme*.
- 3) Belajar Diskriminatif (*Discriminatif Learning*)
Belajar diskriminatif diartikan sebagai suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi/stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertindak laku. Dengan pengertian ini maka dalam eksperimen, subyek diminta untuk berespon secara berbeda – beda terhadap stimulus yang berlainan.
- 4) Belajar global/keseluruhan
Disini bahan pelajaran dipelajari secara keseluruhan berulang sampai pelajar menguasai lawan dari belajar bagian. Metode belajar ini sering juga disebut metode Gestalt.
- 5) Belajar Insidental (*Insidental Learning*)
Belajar insidental disebut bila tidak ada intruksi atau petunjuk yang diberikan pada individu mengenai materi belajar yang akan diujikan kelak.
- 6) Belajar Instrumental (*Instrumental Learning*)
Pada belajar instrumental, reaksi – reaksi seorang siswa yang diperlihatkan diikuti oleh tanda – tanda yang mengarah pada apakah siswa tersebut akan mendapat hadiah, hukuman, berhasil atau gagal. Oleh karena itu cepat atau lambatnya seseorang belajar dapat diukur dengan jalan memberikan penguat (*reinforcement*) atas dasar tingkat – tingkat kebutuhan.
- 7) Belajar Intensional (*Intensional Learning*)
Belajar dalam arah tujuan, merupakan lawan dari belajar insidental, yang akan dibahas lebih luas pada bagian berikut.
- 8) Belajar Laten (*Latent Learning*)
Dalam belajar laten, perubahan – perubahan tingkah laku yang terlihat tidak secara segera, dan oleh karena itu disebut laten.
- 9) Belajar Mental (*Mental Learning*)
Perubahan kemungkinan tingkah laku yang terjadi disini tidak nyata terlihat, melainkan hanya berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang dipelajari.
- 10) Belajar Produktif (*Productif Learning*)
Belajar adalah mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer

tingkah laku dari satu situasi ke situasi lain. Belajar disebut produktif bila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.

11) Belajar Verbal (*Verbal Learning*)

Belajar verbal adalah belajar mengenai materi verbal dengan melalui latihan dan ingatan. Dasar dari belajar verbal diperlihatkan dalam dalam eksperimen ini meluasa dari belajar asosiatif mengenai hubungan dua kata yang tidak bermakna sampai pada belajar dengan wawasan mengenai penyelesaian persoalan yang kompleks yang harus diungkapkan secara verbal.

d. Teori Belajar

Menurut J. Bruner dalam (Slameto, 2015, hlm. 10) belajar tidak untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.

Bruner mempunyai pendapat, alangkah baiknya bila sekolah dapat menyediakan kesempatan bagi siswa untuk maju dengan cepat sesuai dengan kemampuan siswa dalam mata pelajaran tertentu.

e. Prinsip – prinsip Belajar

Dengan mempelajari uraian yang telah dibahas diatas, maka calon guru seharusnya dapat menyusun sendiri prinsip – prinsip belajar. untuk itu prinsip belajar menurut sumber (Slameto, 2015, hlm. 27)

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional
 - b) Belajar harus dapat menimbulkan penguatan dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional
 - c) Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif
 - d) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- 2) Sesuai hakikat belajar
 - a) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya
 - b) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*
 - c) Belajar adalah proses kontinguitas sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan
- 3) Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari

- a) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya
- b) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya
- 4) Syarat keberhasilan belajar
 - a) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang
 - b) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali – kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Pembelajaran adalah suatu modal utama dalam mencapai tujuan, pembelajaran ibaratkan sebagai jalan nya suatu kendaraan yang harus melalui proses yang telah ditentukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian proses pembelajaran akan teratur dengan secara sistematis terukur dan terpercaya.

b. Konsep Pembelajaran

Menurut Corey (1986, hlm. 195) Konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Menurut William H. Burton dalam (Syaiful Sagala, 2010, hlm. 61) Mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahannya, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999, hlm. 297) Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain penyediaan sumber belajar.

UU SPN No. 20 tahun 2003 dalam (Syaiful Sagala, 2010, hlm. 62) Menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu:

Pertama, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir.

Kedua, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses Tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Menurut Dunkin dan Biddle (dalam Syaiful Sagala, 2010, hlm. 63) Mengatakan proses belajar akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi utama, yaitu:

- 1) Kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pelajaran
- 2) Kompetensi metodologi pembelajaran artinya, jika guru menguasai materi pelajaran, diharuskan juga menguasai metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan materi ajar yang mengacu pada prinsip pedagogik, yaitu memahami karakteristik peserta didik. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal. Metode yang digunakan sebagai strategi yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Knirk dan Gustafson (1986, hlm. 15) Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran.

Selanjutnya Knirk dan Gustafson (1986, hlm. 18) Mengemukakan teknologi pembelajaran melibatkan tiga komponen utama yang saling berinteraksi yaitu guru (pendidik), siswa (peserta didik), dan kurikulum. Komponen tersebut

melengkapi struktur dan lingkungan belajar formal. Hal ini menggambarkan bahwa interaksi pendidik dengan peserta didik merupakan inti proses pembelajaran (*Instructional*). Dengan demikian pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran itu dikembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan serta peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru sebagai sumber belajar, penentu metode belajar, dan juga penilai kemajuan belajar meminta para pendidik untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

c. Ciri-ciri Pembelajaran

Berikut adalah ciri – ciri pembelajaran yang terkandung dalam sistem pembelajaran, ialah:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur system pembelajaran, dalam suatu rencana khusus. Kesalingtergantungan, antara unsur-unsur system pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada system pembelajaran.
- 2) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara system yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Sistem yang dibuat oleh manusia, seperti : sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan. Sistem alami (natural) seperti : sistem ekologi, sistem kehidupan hewan, memiliki unsur-unsur yang saling ketergantungan satu sama lain, disusun sesuai dengan rencana tertentu, tetapi tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan sistem menuntun proses merancang sistem. Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain sistem pembelajaran si perancang

membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan sistem pembelajaran tersebut.

d. Unsur-unsur Pembelajaran

Unsur-unsur minimal yang harus ada dalam sistem pembelajaran adalah seorang siswa/peserta didik, suatu tujuan dan suatu prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, guru (pengajar) tidak termasuk sebagai unsur sistem pembelajaran, fungsinya dapat digantikan atau dialihkan kepada media sebagai pengganti, seperti : buku, slide, teks yang deprogram, dan sebagainya. Namun seorang kepala sekolah dapat menjadi salah satu unsur sistem pembelajaran, karena berkaitan dengan prosedur perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Unsur Dinamis Pembelajaran pada Diri Guru sebagai berikut :

Motivasi membelajarkan siswa

Guru harus memiliki motivasi untuk membelajarkan siswa. Motivasi itu sebaiknya timbul dari kesadaran yang tinggi untuk mendidik peserta didik menjadi warga Negara yang baik. Jadi, guru memiliki hasrat untuk menyiapkan siswa menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan dan kemampuan tertentu. Namun, diakui bahwa motivasi membelajarkan itu sering timbul karena insentif yang diberikan, sehingga guru melaksanakan tugasnya sebaik mungkin. Kedua jenis motivasi itu diperlukan untuk membelajarkan siswa.

Kondisi guru siap membelajarkan siswa

Guru perlu memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran, di samping kemampuan kepribadian dan kemampuan kemasyarakatan. Kemampuan dalam proses pembelajaran sering disebut kemampuan profesional. Guru perlu berupaya meningkatkan kemampuan-kemampuan tersebut agar senantiasa berada dalam kondisi siap untuk membelajarkan siswa.

e. Tujuan Pembelajaran

Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata ajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri adalah sumber

utama tujuan bagi para siswa, dan dia harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna, dan dapat terukur.

Suatu tujuan pembelajaran seyoginya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran.
2. Tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati.
3. Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau Jawa, siswa dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama.

3. *Discovery Learning*

a. *Pengertian Discovery Learning*

Penulis mengungkapkan betapa penting nya penguasaan berbagai teknik, strategi bahkan model pembelajaran yang menjadi senjata ampuh bagi guru yang kreatif yang selalu mencoba belajar mencari sesuatu yang terbaik atas dari permasalahan yang ada. Untuk itu di Bab ini penulis akan memaparkan lebih detail tentang operasional variabel yang terikat maupun yang tidak terikat. Pembelajaran model *discovery learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan arahan guru, baik segi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam kaitannya dengan pendidikan, (Oemar Hamalik, 2013, hlm. 29) menyatakan bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi.

Discovery strategy banyak diterapkan diberbagai sekolah yang menekankan pada pengembangan diri (*Self development*). Penerapan ini membutuhkan keseriusan dari pihak guru dan anak didik dalam merealisasikan strategi pembelajaran yang bersifat praktis, dinamis, dan kreatif. Tidak heran bila Mulyasa (dalam Mohamad Takdir Ilahi, 2012, hlm. 35) seorang pakar kurikulum, menyatakan bahwa *discovery strategy* merupakan strategi pembelajaran yang

menekankan pengalaman langsung di lapangan, tanpa harus selalu bergantung pada teori – teori pembelajaran yang ada dalam buku pelajaran.

Sebagai strategi belajar, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan problem solving. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

Problem solving lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Menurut Agus N. Cahyo (2013, hlm. 100) *Discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri.

Menurut John M. Echol dan Hasan Sadili dalam (Muhammad Takdir Illahi 2012, hlm. 29) Apabila ditinjau dari katanya, *discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan.

Dengan mengaplikasikan metode *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif.

Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented ke student oriented*. Mengubah modus ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

b. Konsep *Discovery learning*

Dalam konsep belajar, sesungguhnya metode *discovery learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam *discovery*, bahwa *discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut sistem-sistem coding. Pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem coding dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (similaritas & difference) yang terjadi diantara objek-objek dan kejadian-kejadian (events).

Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama; 2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; 3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; 4) Rentangan karakteristik; 5) Kaidah (Budiningsih, 2005:43). Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengkategorikan yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (objek-objek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu.

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *discovery learning environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap *enactive*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. Tahap *iconic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi). Tahap *symbolic*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya.

Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya. Secara sederhana teori perkembangan dalam fase *enactive*, *iconic* dan *symbolic* adalah anak menjelaskan sesuatu melalui perbuatan (ia bergeser ke depan atau kebelakang di papan mainan untuk menyesuaikan beratnya dengan berat temannya bermain) ini fase *enactive*. Kemudian pada fase *iconic* menjelaskan keseimbangan pada gambar atau bagan dan akhirnya ia menggunakan bahasa untuk menjelaskan prinsip keseimbangan ini fase *symbolic* (Syaodih, 2001, hlm. 85).

Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005, hlm. 145). Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Hal yang menarik dalam pendapat Bruner yang menyebutkan bahwa hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *historian*, atau ahli matematika.

Dalam metode *discovery learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Hal tersebut memungkinkan murid-murid menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka. Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi metode *discovery learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar yang lebih mandiri. Bruner mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya (Budiningsih, 2005, hlm. 41).

Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode *discovery learning* menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang problem solver, seorang scientist, historian, atau ahli matematika. Melalui kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada pelajar. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi responsibilitas yang lebih besar untuk belajar sendiri.

c. Ciri – ciri Pembelajaran *Discovery learning*

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode penemuan, keterlibatan guru jauh lebih sedikit dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Tetapi hal ini tidak berarti bahwa seorang guru terbebas dari pemberian

bimbingan kepada siswa saat siswa diberikan masalah yang harus dipecahkan. Bruner memberikan tiga ciri utama pembelajaran penemuan, yaitu :

- a) Keterlibatan siswa dalam proses belajar
- b) Peran guru adalah sebagai seorang penujuk (guide) dan pengarah bagi siswanya yang mencari informasi. Jadi, guru bukan sebagai penyampai informasi
- c) Umumnya dalam proses pembelajaran digunakan barang-barang nyata

d. Implikasi *Discovery learning* dari Bruner

Tokoh pendidikan yang pertama kali memperkenalkan *discovery learning* adalah Bruner dalam (Mohamad Takdir Ilahi, hlm. 32). Ia adalah seorang pendidik yang berusaha memperkenalkan strategi pembelajaran melalui pengamatan dan penyelidikan secara konsisten dan sistematis.

Munculnya *discovery learning*, tidak lepas dari kejenuhannya melihat praktik pengajaran yang tidak melibatkan secara langsung anak didik. Itulah sebabnya, ia ingin memperbaiki pengajaran yang selama ini hanya mengarah pada menghafal fakta – fakta dan tidak memberikan pengertian tentang konsep – konsep atau prinsip – prinsip yang terdapat dalam pelajaran.

Dalam konteks ini, implikasi mendasar *discovery learning* dapat kita jabarkan sebagai berikut :

- 1) Melalui pembelajaran *discovery*, potensi intelektual para anak didik akan semakin meningkat sehingga menimbulkan harapan baru menuju kesuksesan. Dengan perkembangan itu, mereka menjadi cakap dalam mengembangkan strategi di lingkungan yang teratur namun tidak teratur.
- 2) Dengan menekankan *discovery learning*, anak didik akan belajar mengorganisasi dan menghadapi problem dengan metode *hit and miss*. Mereka akan berusaha mencari pemecahan masalah sendiri yang sesuai dengan kapasitas mereka sebagai pembelajar (*learners*). Jika mengalami kesulitan, mereka bisa bertanya dan berkonsultasi dengan tenaga pendidik yang berkompeten dalam hal tersebut, yang akan memberikan keyakinan mendalam bagi pengembangan diri mereka di masa depan. Itulah sebabnya mereka harus bisa mengatur kegiatan belajar dengan organisasi yang matang dan terstruktur.

3) *Discovery learning* yang diperkenalkan Bruner mengarah pada *self reward*. Dengan kata lain anak didik akan mencapai kepuasan karena telah menemukan pemecahan sendiri, dan dengan pengalaman pemecahan masalah itulah ia bisa meningkatkan *skill* dan teknik dalam pekerjaannya melalui problem – problem riil dilingkungan ia tinggal.

Dari berbagai implikasi *discovery learning* tersebut Bruner meyakini bahwa strategi pembelajaran dinilai sangat efektif dan efisien dalam mendayagunakan *skill* anak didik untuk belajar memahami arti pendidikan yang sebenarnya.

e. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Sesuai dengan teori belajar penemuan, tujuan pembelajaran penemuan ini bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan saja, melainkan untuk memberikan motivasi kepada siswa, melatih kemampuan berpikir intelektual, dan merangsang keingintahuan siswa.

Bruner mengemukakan bahwa proses pembelajaran di kelas bukan untuk menghasilkan perpustakaan hidup untuk subjek keilmuan, tetapi untuk melatih siswa berpikir secara kritis untuk dirinya, mempertimbangkan hal-hal yang ada disekelilingnya dan berpartisipasi aktif dalam proses mendapatkan pengetahuan. Disini jelas bahwa proses pembelajaran yang dianjurkan oleh Bruner merupakan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mencari sendiri pengetahuan yang diinginkan.

Ada dua macam model pembelajaran penemuan, yaitu Model Pembelajaran Penemuan Murni dan Model Pembelajaran Penemuan Terarah. Model pembelajaran penemuan murni merupakan model pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan. Bagi guru yang menerapkan pembelajaran penemuan ini harus toleran terhadap kebisingan. Mungkin siswa banyak diskusi dan bertanya kepada teman yang lainnya atau kepada guru.

Pembelajaran penemuan terarah sedikit berbeda dari pembelajaran penemuan murni. Guru sedikit lebih banyak berperan dibanding dengan pembelajaran penemuan murni.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran penemuan ada beberapa hal yang harus dilakukan, diantaranya :

- 1) Bagilah siswa di dalam kelas menjadi beberapa kelompok
- 2) Berikan tugas kepada setiap kelompok
- 3) Berikan arahan terhadap aktivitas siswa yang akan dilakukan sebelum alat dan bahan yang akan dipakai dibagikan kepada siswa
- 4) Guru berkeliling mendekati siswa pada setiap kelompok untuk memberikan bantuan yang diperlukan

f. Langkah-langkah Penerapan Model *Discovery Learning*

Berikut ini langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, diantaranya:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- 3) Memilih materi pelajaran.
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- 5) Mengembangkan bahan – bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai kesimbolik.
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Menurut (Syah 2004, hlm. 244) dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut :

a) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa

dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

b) *Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (statement) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

c) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. (Djamarah, 2002, hlm. 22) Mengemukakan semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

Data processing disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Verification menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

f) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi

Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

g) Sistem Penilaian

Dalam model pembelajaran *discovery learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penialainnya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis.

h) Penilaian Tertulis

Penilaian tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya. Ada dua bentuk soal tes tertulis, yaitu berikut ini.

- (1) pilihan ganda
- (2) dua pilihan (benar-salah, ya-tidak)
- (3) menjodohkan soal dengan mensuplai-jawaban.
- (4) isian atau melengkapi
- (5) jawaban singkat
- (6) soal uraian

Dari berbagai alat penilaian tertulis, tes memilih jawaban benar-salah, isian singkat, dan menjodohkan merupakan alat yang hanya menilai kemampuan berpikir rendah, yaitu kemampuan mengingat (pengetahuan). Tes pilihan ganda dapat digunakan untuk menilai kemampuan mengingat dan memahami. Pilihan ganda mempunyai kelemahan, yaitu peserta didik tidak mengembangkan sendiri

jawabannya tetapi cenderung hanya memilih jawaban yang benar dan jika peserta didik tidak mengetahui jawaban yang benar, maka peserta didik akan menerka.

Hal ini menimbulkan kecenderungan peserta didik tidak belajar untuk memahami pelajaran tetapi menghafalkan soal dan jawabannya. Alat penilaian ini kurang dianjurkan pemakaiannya dalam penilaian kelas karena tidak menggambarkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.

Tes tertulis bentuk uraian adalah alat penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengingat, memahami, dan mengorganisasikan gagasannya atau hal-hal yang sudah dipelajari, dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Alat ini dapat menilai berbagai jenis kemampuan, misalnya mengemukakan pendapat, berpikir logis, dan menyimpulkan. Kelemahan alat ini antara lain cakupan materi yang ditanyakan terbatas.

Dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal – hal berikut:

1. materi, misalnya kesesuaian soal dengan indikator pada kurikulum;
2. konstruksi, misalnya rumusan soal atau pertanyaan harus jelas dan tegas.
3. bahasa, misalnya rumusan soal tidak menggunakan kata/ kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda

Penilaian diri (self assessment) adalah suatu teknik penilaian, subyek yang ingin dinilai diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan, status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu.

Teknik penilaian diri dapat digunakan dalam berbagai aspek penilaian, yang berkaitan dengan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam proses pembelajaran di kelas, berkaitan dengan kompetensi kognitif, misalnya: peserta didik dapat diminta untuk menilai penguasaan pengetahuan dan keterampilan berpikir sebagai hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu, berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Berkaitan dengan kompetensi afektif, misalnya, peserta didik dapat diminta untuk membuat tulisan yang memuat curahan perasaannya terhadap suatu objek sikap tertentu. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk melakukan penilaian berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan. Berkaitan dengan kompetensi psikomotorik, peserta didik dapat diminta untuk menilai kecakapan atau keterampilan yang telah dikuasainya sebagai hasil belajar berdasarkan kriteria atau acuan yang telah disiapkan.

Penggunaan teknik ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Keuntungan penggunaan teknik ini dalam penilaian di kelas dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, karena mereka diberi kepercayaan untuk menilai dirinya sendiri, peserta didik menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya, karena ketika mereka melakukan penilaian, harus melakukan

introspeksi terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinyadapat mendorong, membiasakan, dan melatih peserta didik untuk berbuat jujur, karena mereka dituntut untuk jujur dan objektif dalam melakukan penilaian.

g. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery learning* tentu tidaklah se-sempurna yang telah penulis bayangkan, akan tetapi, model pembelajaran ini memiliki keunggulan dari setiap keutuhan, tak hanya keunggulan, kekuranganpun dirasa masih banyak dimiliki oleh model *discovery learning* ini. Untuk itu penulis memaparkan bagaimana kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* sebagai berikut :

1) Kelebihan:

- a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- c) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasinya sendiri.
- f) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- g) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- h) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- i) Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

2) Kekurangan:

- a) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b) Metode ini tidak efisien untuk mengajar dengan jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

4. Percaya Diri

a. Pengertian Percaya Diri

Menurut (Sri Marjanti, 2015, hlm. 2) menyatakan “Percaya diri merupakan keberanian menghadapi tantangan karena memberi suatu kesadaran bahwa belajar dari pengalaman jauh lebih penting daripada keberhasilan atau kegagalan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah keyakinan mental seseorang atas kemampuan dirinya dalam melaksanakan apa yang mereka inginkan dan keberanian dalam menghadapi berbagai tantangan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri

(Edi Warsidi, 2011, hlm. 62) menyatakan bahwa percaya diri seseorang itu tidak terbentuk begitu saja, faktor umum yang mempengaruhi tingkat percaya diri seseorang antara lain sebagai berikut:

- 1) Kondisi fisik
- 2) Latar belakang keluarga
- 3) Lingkungan dan pergaulan
- 4) Tingkat pendidikan dan prestasi
- 5) Materi
- 6) Kedudukan

7) Penalaman dan wawasan

c. Karakter Individu yang Percaya Diri

Menurut (Edi Warsidi, 2011, hlm. 22) karakteristik atau ciri individu yang percaya diri sebagai berikut:

- 1) Percaya akan kompetensi/kemampuan diri sehingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan ataupun rasa hormat orang lain
- 2) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok
- 3) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain (berani menghargai diri sendiri)
- 4) Memiliki pengendalian diri yang baik (tidak *moody* dan emosinya stabil)
- 5) Memiliki internal *locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, bergantung pada usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak bergantung (mengharapkan) pada bantuan orang lain)
- 6) Memiliki cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya
- 7) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri sehingga ketika harapan itu tidak terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.

d. Indikator Percaya Diri

Menurut (Suryana, 2003, hlm. 21) Beberapa indikator Percaya Diri (Self Confidence) yaitu keyakinan dan keberanian.

Menurut (Afiantin dan Martaniah, 2000, hlm. 67- 69) Merumuskan beberapa indikator percaya diri, yaitu: 1) Individu merasa kuat terhadap tindakan yang dilakukan, 2) Individu merasa diterima oleh kelompoknya, dan 3) Individu memiliki ketenangan sikap. Indikator sikap percaya diri menurut buku panduan penilaian SD :

- 1) Berani tampil di depan kelas
- 2) Berani mengemukakan pendapat
- 3) Berani mencoba hal baru
- 4) Mengemukakan pendapat terhadap suatu topik atau masalah
- 5) Mengajukan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lainnya
- 6) Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis
- 7) Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat

- 8) Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain
- 9) Memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat.

Berdasarkan uraian di atas, indikator sikap percaya diri tersebut harus dipenuhi oleh siswa. Jadi guru sebagai organisator dalam kelas dapat membentuk sikap peduli lingkungan dengan menanamkan sikap-sikap di atas. Kemudian indikator-indikator tersebut akan dijabarkan menjadi kisi-kisi untuk digunakan sebagai instrumen penelitian lembar angket penilaian diri dan antar teman.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan yang paling signifikan secara keseluruhan untuk mengukur dari sebuah proses belajar, tentu dari hasil belajar yang rendah maupun memuaskan dari sudut pandang guru dan siswa, kita akan tahu dari mana sumber permasalahan yang muncul. Sehingga hasil belajar akan menjadi sebuah patokan *start* sampai dengan *finish* berlangsungnya proses belajar mengajar. Hasil belajar ini mempunyai peranan penting dalam proses belajar.

Dalam proses belajar mengajar, keberhasilan guru dalam pengajaran ditentukan oleh prestasi atau hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang baik diperoleh melalui proses pembelajaran yang dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang di dalamnya terdapat hal-hal yang tidak dapat dipisahkan yang kaitannya dengan hasil belajar. Hasil belajar diperoleh melalui penilaian. Penilaian sendiri adalah kegiatan mengambil suatu keputusan terhadap suatu objek dengan ukuran yang ditetapkan. Penilaian hasil belajar dapat menggunakan tes maupun non tes.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Slameto, 2003, hlm. 16). Sedangkan menurut (Hamalik, 2001, hlm. 159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan

tingkah laku siswa. Tokoh lain yang berpendapat tentang definisi hasil belajar yaitu (Dimiyati dan Mudjiono, 2002, hlm. 36) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan beberapa definisi dari hasil belajar yang ada di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada dasarnya hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989: 39).

- 1) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.

 - a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik siswa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatannya yang menurun, gangguan genetic pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologisnya baik.
 - b) Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.
- 2) Faktor Ekstern

Faktor yang ada di luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

 - (a) Faktor yang berasal dari keluarga diantaranya:
 - (1) Cara orang tua mendidik
 - (2) Relasi antar anggota keluarga
 - (3) Suasana rumah
 - (4) Keadaan ekonomi keluarga
 - (5) Pengertian orang tua terhadap anak
 - (6) Latar belakang kebudayaan
 - (b) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jika pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar.

(c) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

6. Pemetaan Ruang Lingkup Materi Ajar

Kurikulum 2013 memiliki perbedaan dengan kurikulum sebelumnya hal tersebut diperlihatkan juga pada Standar Kompetensi dan Lulusan (SKL) dan Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti merupakan pembaharuan dari Standar Kompetensi pada Kurikulum KTSP. Pedoman ketercapaian siswa dalam memperoleh pembelajaran yang baik dilihat dari perilaku yang menunjukkan kompetensi-kompetensi lulusan. Guru dituntut untuk mengetahui setiap detail Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk dapat mencapai Kompetensi Lulusan. Pemenuhan SKL merupakan syarat siswa untuk mencapai lulusan dengan menggunakan 3 ranah kognitif yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah tersebut sesuai dengan pendapat Bloom mengenai 3 kawasan yang mungkin dikuasai oleh siswa, yaitu kawasan afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan).

Penelitian yang penulis lakukan melibatkan siswa kelas IV pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Kompetensi pertama menunjukkan siswa dituntut untuk memiliki sikap secara agama. Kompetensi kedua menunjukkan siswa dituntut memiliki kemampuan sosial. Kompetensi ketiga menunjukkan siswa dituntut memiliki kemampuan pengetahuan yang baik dan yang keempat siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam meningkatkan kreativitas dirinya. Keempat kompetensi ini menjadi pedoman bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna.

Kompetensi inti memiliki turunan yang lebih detail yaitu kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran. Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia memiliki kompetensi dasar yang telah ditetapkan pemerintah pada setiap pembelajaran dengan cara pemetaan. Pemetaan kompetensi dasar ini dibagi kedalam enam pembelajaran dengan setiap pembelajaran yang harus diselesaikan secara tuntas selama satu minggu.

Tema yang akan diteliti oleh penulis adalah Tema Kayanya Negeriku dengan Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Didalam Tema ini terbagi menjadi empat subtema dan tersusun dalam 6 pembelajaran. Adapun materi pembelajaran pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia ini antara lain : Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, PJOK, SBdP, PPKn. Kemampuan yang dikembangkan pada tiap pembelajarannya berbeda-beda.

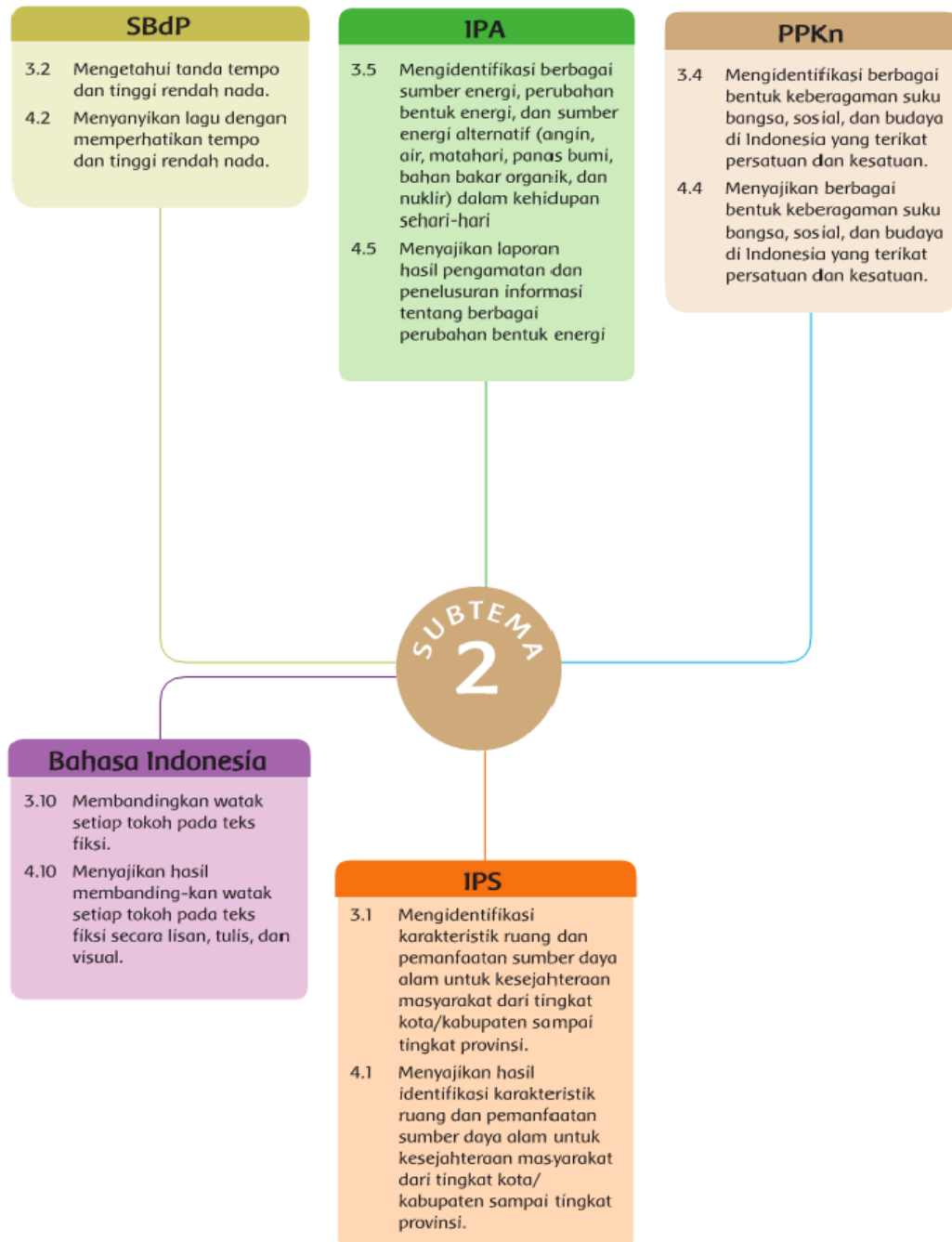
- a. Kegiatan pembelajaran 1 di dalamnya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 1 ini yaitu Membaca bacaan tentang sumber daya alam, Membuat peta pikiran, Mengamati gambar manfaat makhluk hidup, Mengamati gambar peta tentang jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia, dan Melakukan wawancara tentang sumber daya alam.
- b. Kegiatan pembelajaran 2 di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn dan SBdP. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 2 ini yaitu Menyanyikan lagu berjudul Tanah Air dan Berdiskusi mengidentifikasi hak dan kewajiban terhadap lingkungan.
- c. Kegiatan Pembelajaran 3 di dalamnya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 3 ini yaitu Melakukan wawancara, Mengamati gambar, dan Membaca.
- d. Kegiatan pembelajaran 4 di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 4 ini yaitu Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban terhadap sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari, Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan

kewajiban dalam kehidupan sehari-hari terhadap sumber daya alam, dan Wawancara.

- e. Kegiatan pembelajaran 5 di dalamnya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 5 ini yaitu Membaca bacaan tentang pemanfaatan dan Menyanyikan lagu dengan memerhatikan ketepatan nada dan tempo.
- f. Kegiatan pembelajaran 6 di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 6 ini yaitu Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, dan Wawancara.

Adapun pemetaan kompetensi dasar 1, 2, 3 dan 4 serta ruang lingkup dari materi yang akan dibahas pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia ini adalah sebagai berikut:

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4



Gambar 2.1 Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

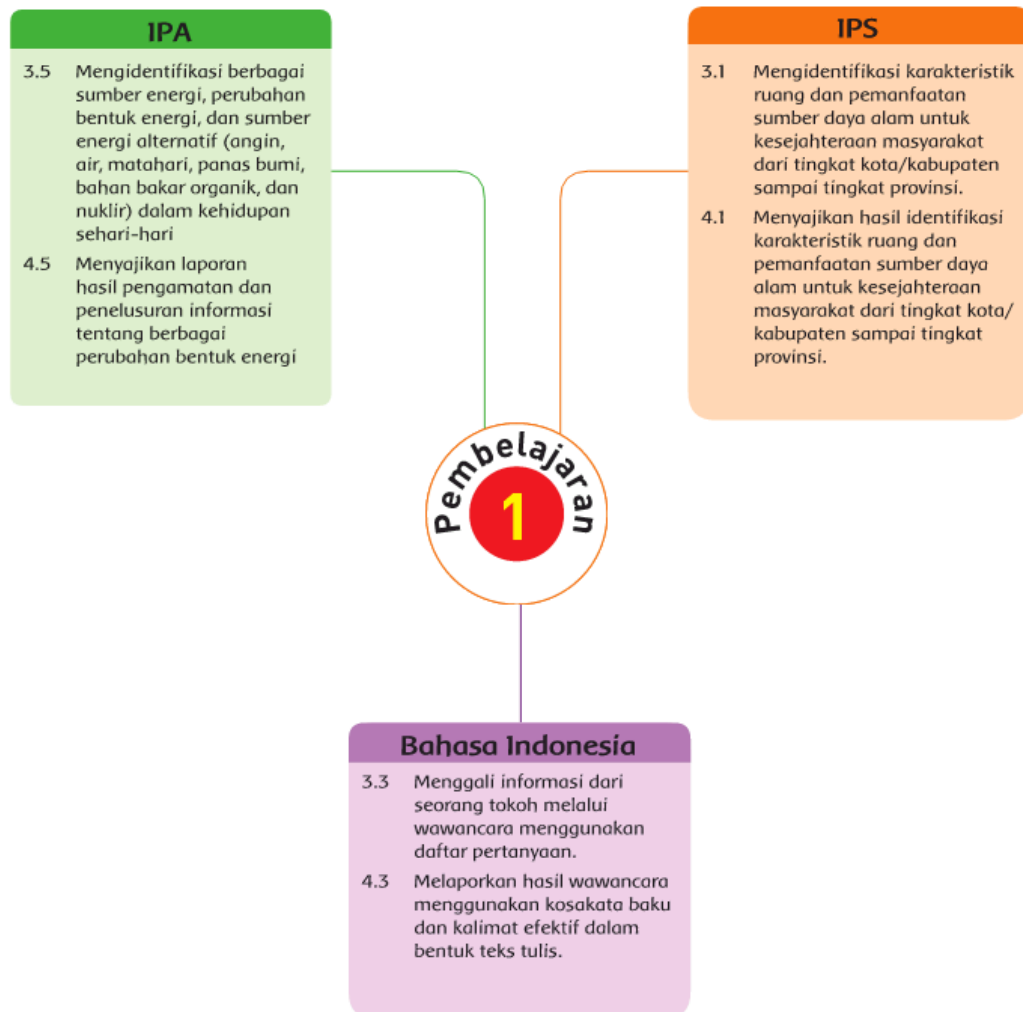
Sumber : Maryanto, dkk. 2016 Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hlm, 47 - 49

Ruang Lingkup Pembelajaran

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Pembelajaran 1	<ul style="list-style-type: none"> Membaca bacaan tentang sumber daya alam Membuat peta pikiran. Mengamati gambar manfaat makhluk hidup. Mengamati gambar peta tentang jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia. Berdiskusi tentang pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia. Melakukan wawancara tentang sumber daya alam. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, tanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami pemanfaatan sumber daya alam, mengetahui manfaat makhluk hidup, mengetahui jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat peta pikiran, melakukan wawancara, membaca peta.
Pembelajaran 2	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu berjudul Tanah Air. Berdiskusi mengidentifikasi hak dan kewajiban terhadap lingkungan. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, tanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami hak dan kewajiban terhadap lingkungan. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi, berdiskusi.
Pembelajaran 3	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan wawancara. Mengamati gambar. Membaca. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, tanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami manfaat makhluk hidup. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan wawancara.
Pembelajaran 4	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban terhadap sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari. Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari terhadap sumber daya alam. Wawancara. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, tanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari terhadap sumber daya alam. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wawancara tentang perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari terhadap sumber daya alam.
Pembelajaran 5	<ul style="list-style-type: none"> Membaca bacaan tentang pemanfaatan. Menyanyikan lagu dengan memerhatikan ketepatan nada dan tempo. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, tanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami arti lirik sebuah lagu. Memahami pemanfaatan sumber daya alam. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu.
Pembelajaran 6	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Wawancara. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri, peduli, tanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wawancara.

Gambar 2.2 Bagan Ruang Lingkup Pembelajaran
 Sumber : Maryanto, dkk. 2016 Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hlm, 46

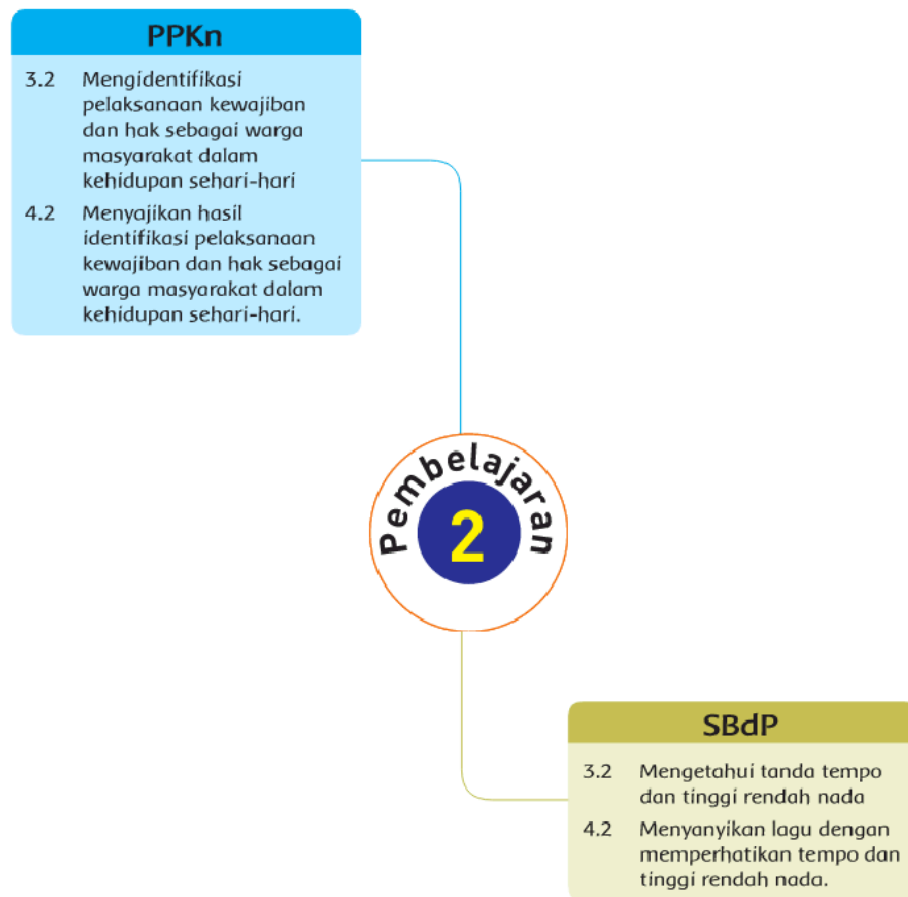
PEMBELAJARAN 1



Gambar 2.3 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 1

Sumber : Maryanto, dkk. 2016 Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hlm, 47 - 49

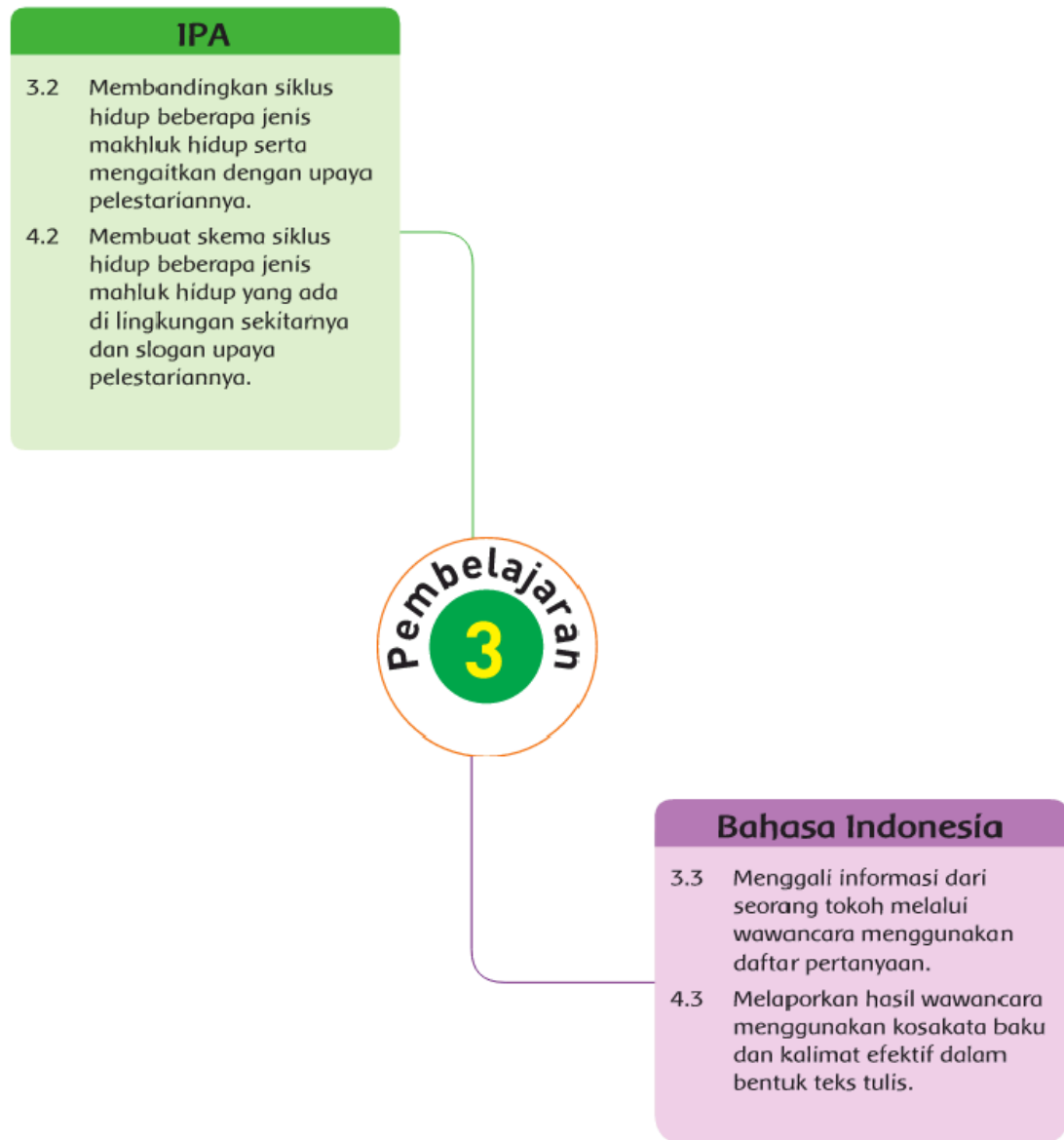
PEMBELAJARAN 2



Gambar 2.4 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 2

Sumber : Maryanto, dkk. 2016 Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hlm, 59

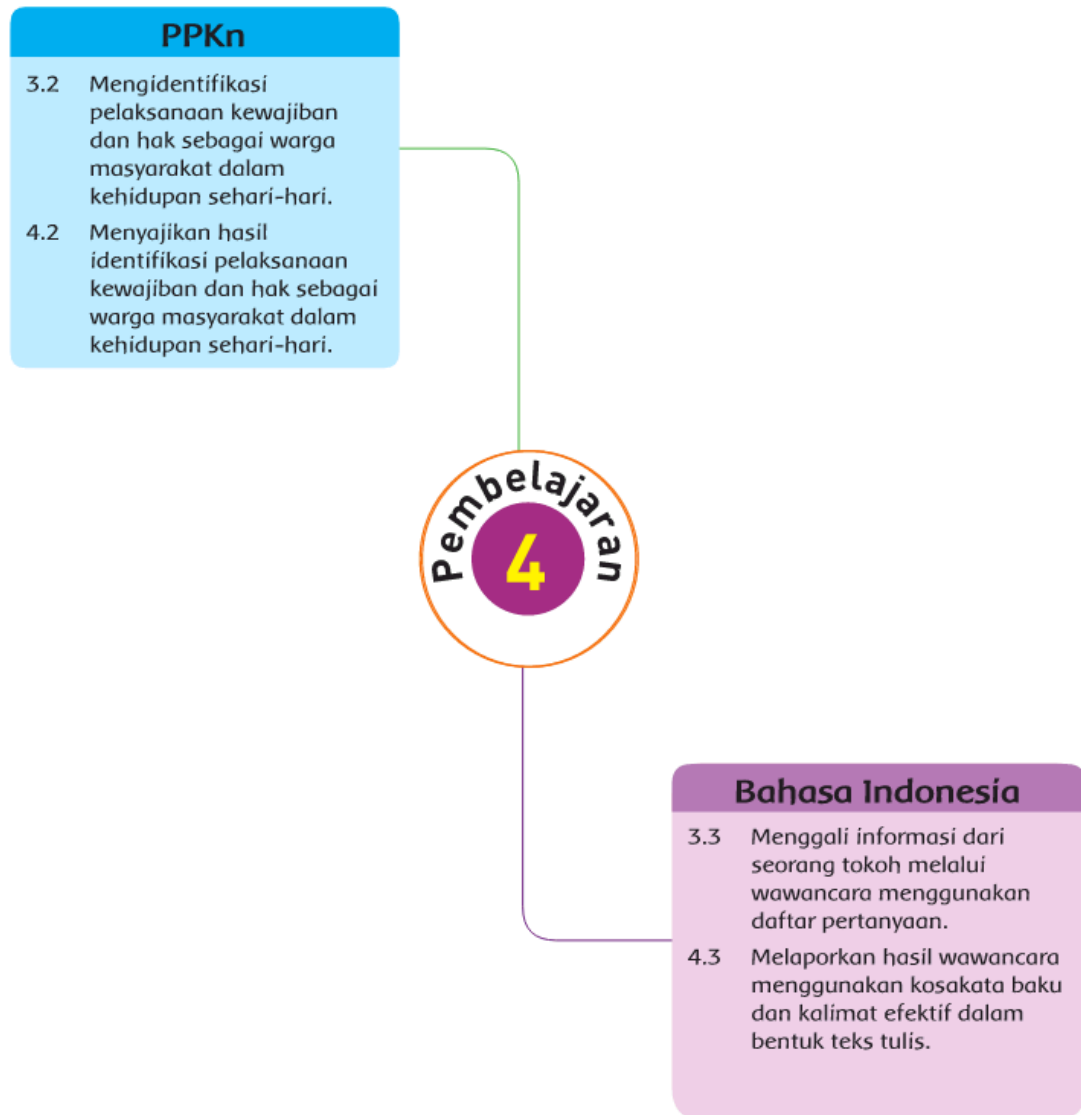
PEMBELAJARAN 3



Gambar 2.5 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 3

Sumber : Maryanto, dkk. 2016 Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hlm, 67

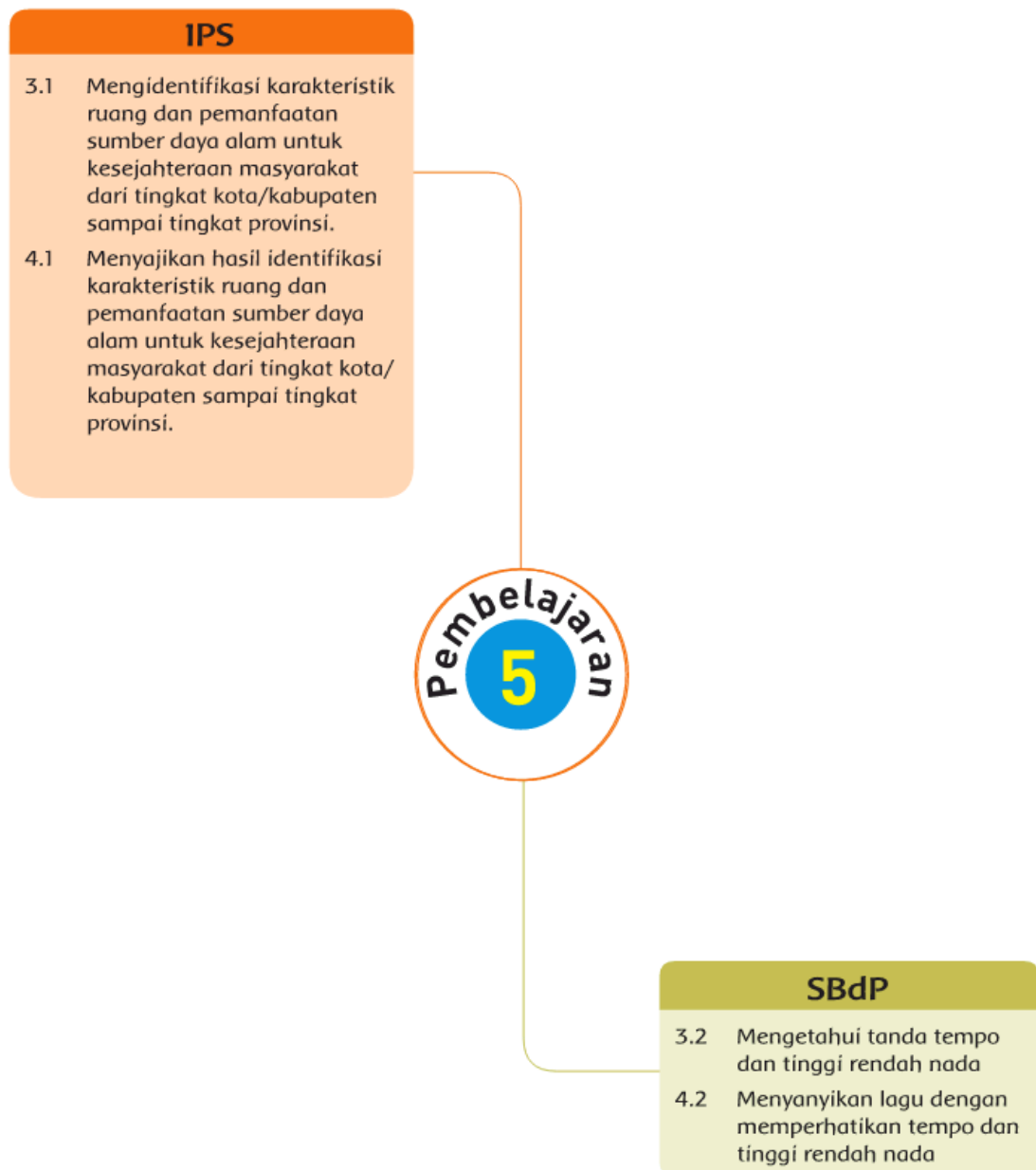
PEMBELAJARAN 4



Gambar 2.6 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 4

Sumber : Maryanto, dkk. 2016 Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hlm, 73

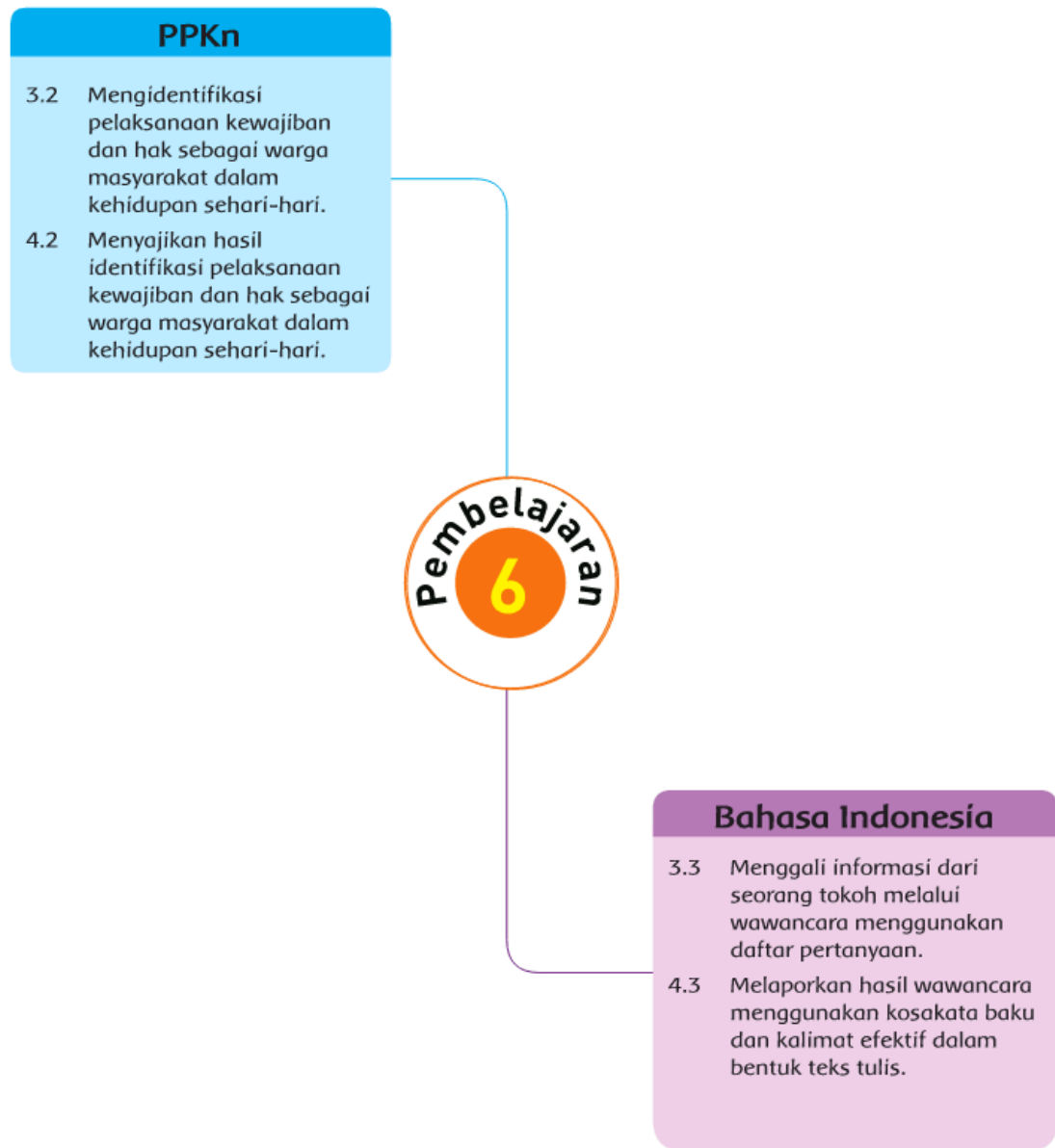
PEMBELAJARAN 5



Gambar 2.7 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 5

Sumber : Maryanto, dkk. 2016 Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hlm, 80

PEMBELAJARAN 6



Gambar 2.8 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 6

Sumber : Maryanto, dkk. 2016 Tema 9 Kayanya Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hlm, 87

B. Penelitian Terdahulu

Bahan referensi lainnya untuk penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang sama akan memberikan gambaran dan dapat dijadikan sebagai acuan pelaksanaan tindakan. Selain itu, peneliti dapat mengetahui kendala-kendala yang terjadi ketika penelitian dengan menggunakan model *discovery learning* berlangsung. Beberapa hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anry Susanto Dikusumah Tahun 2016

Hasil penelitian dari saudara Anry Sussanto Dikusumah (2016) berjudul “Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Teliti Serta Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitian pada siklus I untuk presentase sikap rasa ingin tahu dan sikap teliti ketuntasan siswa mencapai 72% dari jumlah keseluruhan siswa dengan kategori terlihat, dan pada siklus II persentase sikap rasa ingin tahu dan sikap teliti ketuntasan siswa mencapai 96% dari jumlah keseluruhan siswa dengan kategori sangat terlihat. Hasil belajar siklus I jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM sebanyak 18 orang atau sebesar 72% dari 25 siswa dan siswa yang belum tuntas mencapai KKM sebanyak 7 orang atau sebesar 28% dari jumlah keseluruhan siswa. Pada siklus II siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 orang atau sebesar 96% dari 25 orang siswa dan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 1 orang atau sebesar 4% dari jumlah keseluruhan siswa. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Discovery Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap teliti siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Muararanjeun pada pembelajaran tematik Tema Berbagai Pekerjaan dan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ai Hendarayani 2010

Hasil Penelitian dari saudari Ai Hendrayani (2010) berjudul “Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan dalam Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya dilihat dari siklus I siswa yang memenuhi KKM untuk motivasi belajar ada 25 orang atau (73%) sedangkan

untuk hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM ada 11 orang atau (30%) hal tersebut terjadi karena penguasaan materi oleh guru saat pembelajaran dan tidak memperhatikan RPP sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan pada motivasi belajar sebanyak 29 siswa atau (87%) dan pada hasil belajar terjadi peningkatan yaitu (92%) yang sudah mencapai KKM dan itu tidak terlepas dari peningkatan kinerja guru dalam mengajar juga dalam pembuatan RPP. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* pada tema indahny kebersamaan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Untuk mencapai tujuan tersebut, di dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen penting, yakni guru, media belajar, metode belajar, kurikulum/standar kompetensi dan lingkungan belajar, dimana ini akan mempengaruhi cara guru dalam menyampaikan pelajaran yakni dengan menggunakan metode yang sesuai.

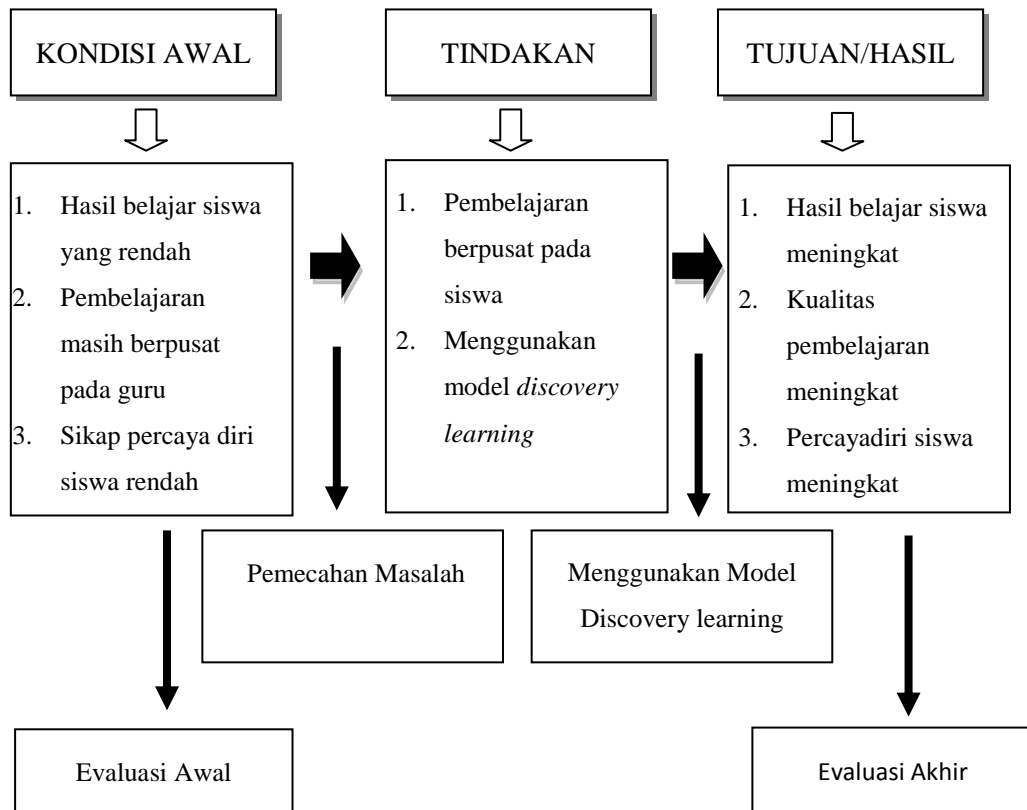
Dengan demikian, agar terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan metode atau model pembelajaran yang efektif. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Dalam pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan siswa secara maksimal terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas diduga melalui penggunaan model *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtemapemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV SDN 086

Cimincrang Kota Bandung. Adapun kerangka pemikirannya sebagai berikut :

Adapun kerangka pemikiran untuk penelitian ini digambarkan dengan gambar sebagai berikut :



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Anry Sutanto, 2016, hlm. 39

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik dengan alasan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan peserta didik memiliki tingkat konsentrasi yang lebih tinggi, kemampuan berfikir yang kritis dan logis yang akan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dan mengembangkan keterampilan dalam bersikap.

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, maka hipotesis yang dapat ditarik sebagai berikut:

- a. Jika guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model *Discovery Learning* pada subtema Pemanfaatan kekayaan Alam di Indonesia pada siswakesel IV SD Negeri 086 Cimincrang Kecamatan Gedebage Kota Bandung maka sikap percaya diri mampu meningkat.
- b. Jika guru melaksanakan model *Discovery Learning* maka sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 086 Cimincrang Kecamatan Gedebage Kota Bandung pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesiamampu meningkat.
- c. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* sesuai langkah-langkahnya maka sikap percaya diri siswa kelas IV B SD Negeri 086 Cimincrang Kecamatan Gedebage Kota Bandung pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia mampu meningkat.
- d. Jika guru menerapkan model *Discovery Learning* sesuai langkah-langkahnya maka hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 086 Cimincrang Kecamatan Gedebage Kota Bandung pada subtema Pemanfaatan kekayaan Alam di Indonesia mampu meningkat.